

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC
SEJARAH HERITAGE KOTA SURABAYA



**PENCIPTAAN
KARYA DESAIN**

Oleh :

Robby Ratio Nurdiyanto
NIM. 1011998024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain dengan judul:

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH HERITAGE KOTA SURABAYA oleh Robby Ratio Nurdiyanto, NIM 1011998024, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2016.



Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEJARAH HERITAGE KOTA SURABAYA

Robby Ratio Nurdianto

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2016

ABSTRAK

Surabaya merupakan kota yang mempunyai beragam bentuk pola pikir dan gaya hidup masyarakatnya, Pengetahuan dan informasi tentang sejarah kota di Surabaya masih sangat kurang untuk dapat menjangkau khalayak masyarakat Surabaya, hal ini yang menyebabkan kurangnya beberapa masyarakat mengetahui akan pentingnya menjaga sejarah kota yang berupa wilayah, kawasan, benda dan bangunan sebagai cagar budaya yang harus di lestariakan dan di lindungi. Untuk itulah dirancang sebuah media komunikasi visual motion graphic yang informatif dan menarik sebagai alternatif media pendukung untuk dapat membantu memberikan informasi tentang sejarah kota Surabaya kepada masyarakat Surabaya. Perancangan menggunakan metode 5W+1H. Tujuannya adalah memberikan gambaran cerita sejarah kedudukan bangsa Belanda di kota Surabaya dari dulu hingga sekarang yang masih ada keberadaanya, sehingga diharapkan perancangan ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat Surabaya untuk selalu menjaga dan melestarikan cagar budaya kota Surabaya.

Kata kunci : Motion graphic, Sejarah, Belanda, Surabaya

ABSTRACT

Surabaya is a city in which the people have many different way of thinking and lifestyle. Knowledge and information about history of the city in Surabaya is still lacking to reach out the people of Surabaya, it is the reason that cause some people not knowing the importance of maintaining the city's heritage, which in the form of region, area, object and buildings as cultural heritage that must be maintain and protected. That is why designed a visual communication media motion graphic that is informative and interesting as an alternative media support to help accomodate information about the history of Surabaya for the poeple of Surabaya. The process of designing is using 5W + 1H method. The purpose of 'Graphic Motion' is to give illustration about the history of Surabaya since the Dutch colonization era in Surabaya until now in which the heritages are still exist, so that the expectation of this designing is that could give information for the people of Surabaya to always maintain and protect the cultural heritage of Surabaya.

Keywords : Graphic Motion, History, The Dutch, Surabaya

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Kota Surabaya adalah kota kedua terbesar di Indonesia, kota tertua yang memiliki sejarah panjang ratusan tahun lalu. Kota Surabaya sebagai kota tua memiliki sejarah panjang, mempunyai nilai sejarah dalam pertumbuhan pembangunan kota yang terbagi dari beberapa periode kedudukan atas bentuk penguasaan wilayah mulai dari kerajaan sampai bangsa asing. Keberadaan sisa dari bentuk sejarah kejayaan dan penjajahan dalam kurun waktu yang cukup lama tersebut meninggalkan lingkungan buatan yang berbeda ditiap kependudukannya hingga sekarang. Bentuk dari sisa kejayaan yang beragam ditiap periode menghasilkan sejarah dalam bentuk kawasan dan bangunan-bangunan yang dapat menceritakan keberadaan kota pada pemerintahan yang menduduki wilayah Surabaya waktu itu. Masuknya pemerintahan kolonialisme Belanda ke Kota Surabaya pada abad ke-17 menunjukkan ciri-ciri pembangunan kota yang lambat laun semakin menjadi besar

Surabaya memiliki bagian pusat kota yang dikenal dengan nama Kota Bawah (*Beneden Stad*) yang berkembang sejak abad ke-18. Kota Bawah di era kolonial Belanda pada awalnya dibangun di wilayah yang kecil dikelilingi oleh tembok dan sungai. VOC memiliki kedaulatan penuh atas kota Surabaya dimana kedaulatan penuh VOC ini menjadi awal Kota Bawah di Surabaya. Kota Bawah mempunyai wilayah terbatas dimana pada wilayah kota bawah digunakan sebagai jantung pusat kegiatan perekonomian penduduk di zamannya. Seiring hiruk pikuk masyarakat Surabaya yang terus berkembang dan maju, aset-aset sejarah kota dan bangunan-bangunan yang berdiri sebagai saksi bisu sejarah sudah mulai dikesampingkan. Banyaknya pembangunan di sudut-sudut kota menjadi bangunan megah yang moderen sebagai awal penghancuran kawasan pembangunan kolonial Belanda yang dulu pernah ada sebagai warisan cagar budaya. Penyampaian informasi sejarah kota dan bangunan-bangunan lama sebagai upaya pelestarian pusaka budaya sangat terbatas di media yang dibuat pemerintah dan dinas pariwisata.

Keterbatasan media yang dibuat oleh pemerintah Kota Surabaya membuat penyampaian informasi tentang sejarah kota dan bangunannya bersifat statis dan terangkum dalam berlembar-lembar buku sejarah yang sangat tebal. Beberapa media informasi tentang sejarah yang sudah ada seperti buku-buku, *website* atau forum media sosial dan museum Kota Surabaya hanya dapat diakses dan dibaca dalam badan arsip Surabaya atau mengikuti forum-forum komunitas sejarah di media sosial. Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan alternatif media penyampaian informasi tentang sejarah kota yang berbentuk *Motion Graphic*, dimana media *Motion Graphic* merupakan media penggabungan audio dan visual grafis gerak yang simpel dan terkesan tidak membosankan untuk menjelaskan dan menceritakan tentang sejarah Kota Surabaya ke khalayak masyarakat Surabaya pada khususnya dan khalayak di luar Surabaya pada umumnya.

2. Rumusan dan Tujuan Perancangan

a. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi tentang sejarah *heritage* kota Surabaya di era kolonial Belanda sehingga mampu diterima kepada khalayak remaja di Surabaya dan memberikan nuansa baru dalam penyampaian informasi sejarah kota?

b. Tujuan Perancangan

- 1) Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi yang memuat informasi dan sejarah *heritage* kota Surabaya pada era kolonial Belanda kepada target *audience* secara informatif dan komunikatif sehingga mudah untuk dipahami.
- 2) Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi sejarah *heritage* kota Surabaya pada era kolonial Belanda dimana dapat menarik target *audience* dan masyarakat akan rasa memiliki dan menjaga pelestarian kawasan tersebut.
- 3) Merancang sebuah *motion graphic* ilustrasi sejarah *heritage* Kota Surabaya sebagai media promosi dinas pariwisata mengenai pengenalan kawasan *heritage* di Surabaya.

3. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan data dan dokumentasi mencakup pencarian data kepustakaan dari berbagai sumber pustaka, dokumentasi foto sejarah bangunan terdahulu dan studi literatur dari berbagai media, baik media konvensional cetak maupun media digital internet yang mendukung secara verbal atau visual perancangan ini.
2. Wawancara dengan narasumber saksi sejarah yang berkaitan dengan permasalahan yang dapat mengetahui cerita sejarah dan perkembangan pada waktu itu dan beberapa pakar tentang tata ruang Kota Surabaya dulu hingga sekarang. Wawancara terhadap khalayak masyarakat umum dan remaja guna mengetahui seberapa besar pengetahuan masyarakat terhadap konten yang akan diangkat, serta untuk mengetahui seberapa besar dampak efektivitas media tersebut terhadap hasil yang diharapkan.
3. Analisa data dengan menggunakan metode 5W + 1H (*What, Why, Who, Where, When and How*) sebagai dasar untuk objek perancangan dan promosi iklan dari media utama.






B. Pembahasan dan Hasil Perancangan






1. Isi dan tema






Perancangan *motion graphic* dirancang dengan komposisi yang 70% didominasi oleh grafis sebagai ilustrasi dan 30% teks sebagai penyampaian verbal. *Motion graphic* membahas sejarah *heritage* Kota Surabaya pada awal kedatangan kolonial, kawasan, luas wilayah dan bangunan yang di era kolonial dan beberapa bangunan peninggalan kolonial yang masih ada di era sekarang. Pembagian perancangan secara garis besar mengulas tentang kedatangan kolonial Belanda di Surabaya yang bertahan dengan benteng pertahanan dan meluaskan kedudukan di Kota Surabaya dengan membangun kota kolonial yang pada awalnya dibangun permukiman, kawasan industri dan gedung pemerintahan yang maju dan bertahan cukup lama di Surabaya.






Kemajuan Kota Surabaya di era kolonial bertahan hingga sekarang dengan dibuktikan beberapa gedung yang masih bertahan hingga sekarang sebagai peninggalan cagar budaya.



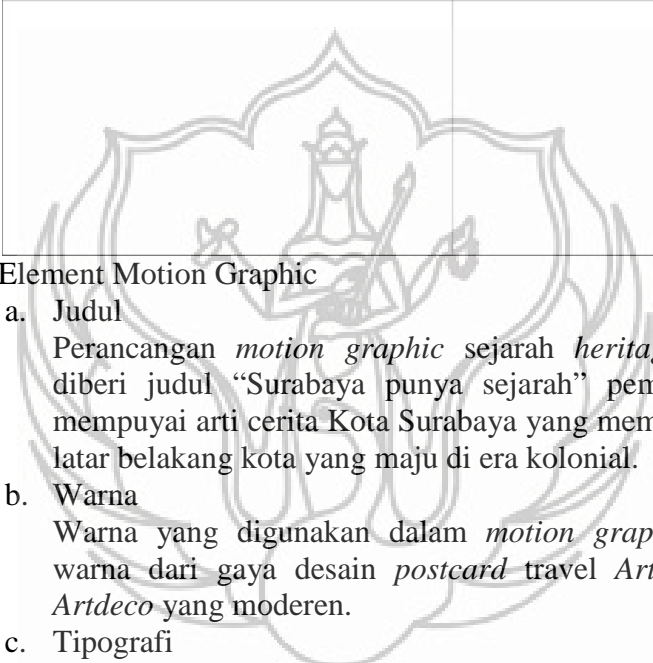
2. *Storyboard*

frame : 1		<p>Action : Logo Surabaya Punya Sejarah rotate fill in</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration :</p>
frame : 2		<p>Action : - Suasana kedatangan belanda. - Karakter bergerak - Kapal bergerak - Awan bergerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Belanda datang berlabu pada abad ke 17, mereka datang dan menduduki wilayah kota kecil di bagian timur pulau jawa yaitu Surabaya</p>
frame : 3		<p>Action : - Surabaya logo awal. - Line fill in - Sura dan Buaya fill in rotation</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : sambungan frame 2 dan narasi</p>
frame : 4		<p>Action : - Peta awal pendudukan Belanda - Kompas berputar - Fill in sungai kalimas dan parit - Fill in all - Tanda pembatas kalimas dan parit</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Kedatangan Belanda masuk kedataran Surabaya melewati sungai Kalimas , Mereka membentuk wilayah awal , yang dikelilingi parit dan sungai kecil sebagai pembatas wilayah.</p>
frame : 5		<p>Action : - Peta tampak perspektif - Navigasi petunjuk sebagai pembagian ditiap kawasan</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Kemajuan sistem pemerintahan dan perdagangan, membuat Belanda membagi wilayahnya menjadi empat kawasan</p>

frame : 11		<p>Action : Kembali ke frame 5</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration :</p>
frame : 12		<p>Action : - Kawasan pabrik dan pergudangan - Fill in dari bawah ke atas dan navigasi</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Dan kawasan pabrik yang berada di utara merupakan kawasan industri dan bengkel senjata</p>
frame : 13		<p>Action : - Suasana Kerasidenan dan pertokohan - Fill in line - Orang bergerak - Mobil bergerak - Awan bergerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Kawasan kerasidenan di bangun tepat di tengah kawasan perdagangan dan permukiman, kini kawasan tersebut bernama jalan Kembang Jepun.</p>
frame : 14		<p>Action : - Suasana kawasan permukiman - Fill in line lalu fil - Awan bergerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Kawasan permukiman dan rumah penduduk berada dibelakang kawasan kerasidenan, kini kawasan tersebut bernama Jalan Rajawali</p>
frame : 15		<p>Action : - Suasana kawasan pabrik dan gudang - Fill in line lalu fil disusul frame 16 - Awan bergerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Bergeser ke utara terdapat kawasan industri, gudang dan pabrik pembuatan senjata, kini kawasan tersebut bernama daerah jalan Dapuan</p>

<p>frame : 16</p> 	<p>Action : - Suasana kawasan pabrik dan gudang - Fill in line lalu fil perpindahan frame 15</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Lanjutan dari narasi frame 16</p>
<p>frame : 17</p> 	<p>Action : - Suasana pembangunan sporadis - Fill in bangun dari bawah ke atas - Fade out kebawah - teks - Burung bergerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Pembangunan besar-besaran pada awal tahun 1900, membuat kawasan perdagangan dan pusat kota, berubah menjadi bangunan dan gedung gedung, diantara gedung tersebut masih berdiri kokoh hingga sekarang.</p>
<p>frame : 18</p> 	<p>Action : - Suasana pembangunan sporadis - Fill in line lalu fil dari bawah ke atas - Fade out - Teks - Burung bergerak - Pesawat terbang gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Mengikuti sambungan narasi frame 17.</p>
<p>frame : 19</p> 	<p>Action : - Gedung Internationale - Teks Internationale - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Di awal tahun 1900, gedung yang berdiri dikawasan perbelanjaan dan pesiar merupakan gedung pusat perkreditan dan perkebunan, gedung Internationale berada di kawasan pertokoan Jembatan Merah</p>
<p>frame : 20</p> 	<p>Action : - Gedung De Javache Bank - Teks De Javache Bank - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Gedung de javache di bangun pada 1800 bersebelahan dengan gedung internationale, pembuatan uang pertama di era kolonial di keluarkan oleh de javache bank, letak bangun ini tepat di barat kawasan Jembatan Merah</p>

<p>frame : 21</p> 	<p>Action : - Gedung Geo Whery & Co. - Teks Geo Whery & Co. - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Gedung GEO WHERY & Co merupakan lima gedung perusahaan khusus Belanda, berdiri di awal tahun 1900 ini berfungsi sebagai pusat pengendalian perdagangan internasional Belanda, gedung ini berada di kawasan herenstraat yang kini menjadi jalan Rajawali</p>
<p>frame : 22</p> 	<p>Action : - Gedung Hendlesverininging - Teks Hendlesverininging - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Gedung Hendlesverininging merupakan gedung pusat pengendalian pertanian Belanda berdiri di tahun 1879, terletak di jalan Krembangan, gedung ini sekarang menjadi gedung pusat pertanian nusantara milik pemerintah Indonesia</p>
<p>frame : 23</p> 	<p>Action : - Gedung Nutt Spaark Bank - Teks Nutt Spaark Bank - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Gedung Nutt Spaark Bank merupakan bangunan yang didirikan pada tahun 1914, gedung yang terletak di kawasan ujung wilayah pemerintahan Belanda ini merupakan gedung penyimpanan tabungan untuk umum yang kini berada di jalan Cendrawasi Surabaya</p>
<p>frame : 24</p> 	<p>Action : - Kolase gedung peninggalan Belanda - Ikon Sura dan Baya - Awan gerak</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : Bangunan dan kawasan Sejarah peninggalan jaman Kolonial Belanda di kota Surabaya masih berdiri kokoh hingga sekarang, kini Bangunan dan kawasan itu milik kita, sehingga kita semua wajib menjaga, memelihara keutuhan dan keindahan warisan budaya, sebagai sejarah cagar budaya kota Surabaya</p>
<p>frame : 25</p> 	<p>Action : - Teks Undang-undang tentang cagar Budaya</p> <p>Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound</p> <p>Naration : perpindahan dari narasi frame 24</p>

frame : 26	Action : Logo dinas kebudayaan dan pariwisata
	Sound : Surabaya oh Surabaya mix sound fade out Naration :
frame : 27	Action : Logo motion graphic Surabaya punya Sejarah fade out
	Sound : Naration :
	

3. Element Motion Graphic

a. Judul

Perancangan *motion graphic* sejarah *heritage* Kota Surabaya diberi judul “Surabaya punya sejarah” pemilihan judul yang mempunyai arti cerita Kota Surabaya yang mempunyai sejarah dan latar belakang kota yang maju di era kolonial.

b. Warna

Warna yang digunakan dalam *motion graphic* adalah warna-warna dari gaya desain *postcard travel Artdeco* Gaya desain *Artdeco* yang moderen.

c. Tipografi

Tipografi judul motion graphic dipilih menggunakan huruf racangan sendiri dengan pedekatan gaya desain *Vintage* dimana bentuk huruf seperti bentuk goresan kuas yang ditujukan untuk memberikan identitas *motion graphic*.



Tipografi pendukung untuk visualisai penamaan dan teks pada isi *motion graphic* adalah jenis *sans serif* yang mempunyai sifat huruf yang klasik dan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Jenis huruf terpilih merupakan huruf yang dapat diunduh secara gratis di google font Lovelo Black.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789**

d. Audio

Latar musik yang terpilih adalah lagu “Surabaya oh Surabaya” dari Dara Puspita *group* asal Kota Surabaya yang dibentuk pada tahun 1964 dan *single* tembang Surabaya oh Surabaya itu sendiri yang rilis dan keluar ditahun 1971. Latar audio mengambil instrumen dari Lagu Surabaya yang dibuat *simple* dan moderen sehingga dapat diterima oleh target *audience*.

Latar suara narasi dipilih sebagai pemberi informasi di tiap gambar yang menjelaskan keberadaan sejarah dulu hingga sekarang. Latar suara narasi menggunakan suara perempuan agar suara terkesan bersih dan lebih terdengar ringan dan beberapa *sound effect*.

e. Bentuk dan Ukuran

Bentuk video *motion graphic* yang berisi tentang ilustrasi grafis, teks dan audio. Format *motion graphic Full HD (High Definition)* 1080p yang ditampilkan dalam resolusi 1920x1080 *pixel* dengan durasi 4 menit.

f. Produksi

Perancangan visual grafis menggunakan sketsa merepro dari data visual terkumpul kemudian membuat digital art dan pewarnaan digital dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Proses meggerakkan objek yang sudah menjadi digital menggunakan software Adobe After effect dan unutm finishing menggabungkan motion dan audio menggunakan software Adobe Primier.

g. Media Pendamping

Berisikan tentang inforamsi singkat berbentuk *booklet* (buku saku/gengam) berukuran 15x20cm, berisikan teks dan visual objek dimana dalam media pendamping terdapat detail tiap objek dan peristiwa yang di tampilkan dalam media utama.

h. Media Pendukung

Iklan *Videotron*, iklan *Adsense* di Media Sosial, *Webbanner*, poster, peta *tour*, pembatas buku, kaos dan stiker.

C. Kesimpulan

Melalui hasil perancangan dapat di simpulkan bahwa perancangan *motion graphic* Surabaya punya sejarah yang menggunakan sumber data verbal sangat sulit untuk di temukan. Literature tentang sejarah kota Surabaya sangat sedikit ditemukan, beberapa sumber yang ada hanya dimiliki oleh penulis dari akademisi. Pembongkaran besar-besaran tentang bangunan dan kawasan sebagai data visual banyak yang berbeda dan berubah bentuk hal ini mempengaruhi bentuk karya yang menggabungkan bentuk era kolonial dan sekarang untuk dapat menciptakan ilustrasi visual dalam *motion graphic*. Media informasi yang cepat dan mudah di akses menjadi faktor utama perancangan media visual *motion graphic*. Perancangan ini dapat digunakan sebagai perbandingan atau menjadi referensi perancangan. Perancangan *motion graphic* diperlukan pendekatan gaya desain yang kuat sehingga dapat

memvisualkan tentang sejarah sehingga hubungan gaya desain yang lama dapat di tampilkan dan di kemas dalam bentuk yang baru.

D. Daftar Pustaka

Buku:

1. Adityawan Arief & Tim Litbang. 2010, *Tinjauan Desain Grafis* : PT. Concept Media.
2. Nanang Purwono. 2011. *SourabayaKampungBelanda di bantaran JalurPerdagangan Kali Mas*. Badan Arsip dan Perpustakaan kota Surabaya.
3. Purnawan Basundoro. 2012. *Pengantar Sejarah Kota*, Jogjakarta: Penerbit Ombak.
4. Timoticin Kwanda. *Kota Lama Kota baru Sejarah Kota-Kota Di Indonesia*, Jogjakarta: Penerbit Ombak, 2005

Karya ilmiah:

1. Affandi, Tangguh, 2015. Perancangan Motion Graphic Biografi Grupdan Musisi Pelopor Musik Rock di Indonesia edisi majalah Rolling Stone Indonesia. Tugas Akhir S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Basundoro, Purnawan, 2015. Laporan Akhir Penelitian Sumberdaya Manusia Perguruan Tinggi Tahun Angkatan 2016. Universitas Airlangga

Majalah:

E-Magz. 2010. MBD motion by designs 1. Pdf

Pertautan:

1. <http://dewey.petra.ac.id/>
2. <http://encyclopedia.thefreedictionary.com>
3. <http://indischeliterairewandelingen.nl/>
4. <http://motionbydesign.net>

Wawancara:

1. Wawancara Bpk Purnawan Basundoro sebagai narasumber dan sejarawan dari bidang akademisi Universitas Airlangga Surabaya dilakukan lima kali pertemuan di rektorat Universitas Airlangga gedung C Surabaya.